取扱説明書

BTC-RLC

レリクス™

暗黒要塞

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

BOTHTEC®

このたびはファミリーコンピュータディスクシステム用ゲームソフト「レリクス　暗黒要塞」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用の際には、このマニュアルをよくお読みになって、取り扱い方、ご使用上の注意をお守りください。また、このマニュアルは大切に保管してください。

目次 CONTENTS

1. レリクス・ストーリー 2
2. ゲームのスタート方法 4
3. 操作方法 5
4. ゲームの進行方法 6
5. 暗黒要塞とは？ 8
6. アイテムについて 9
7. 主人公はキミ 10
8. ディスク取扱上の注意 12

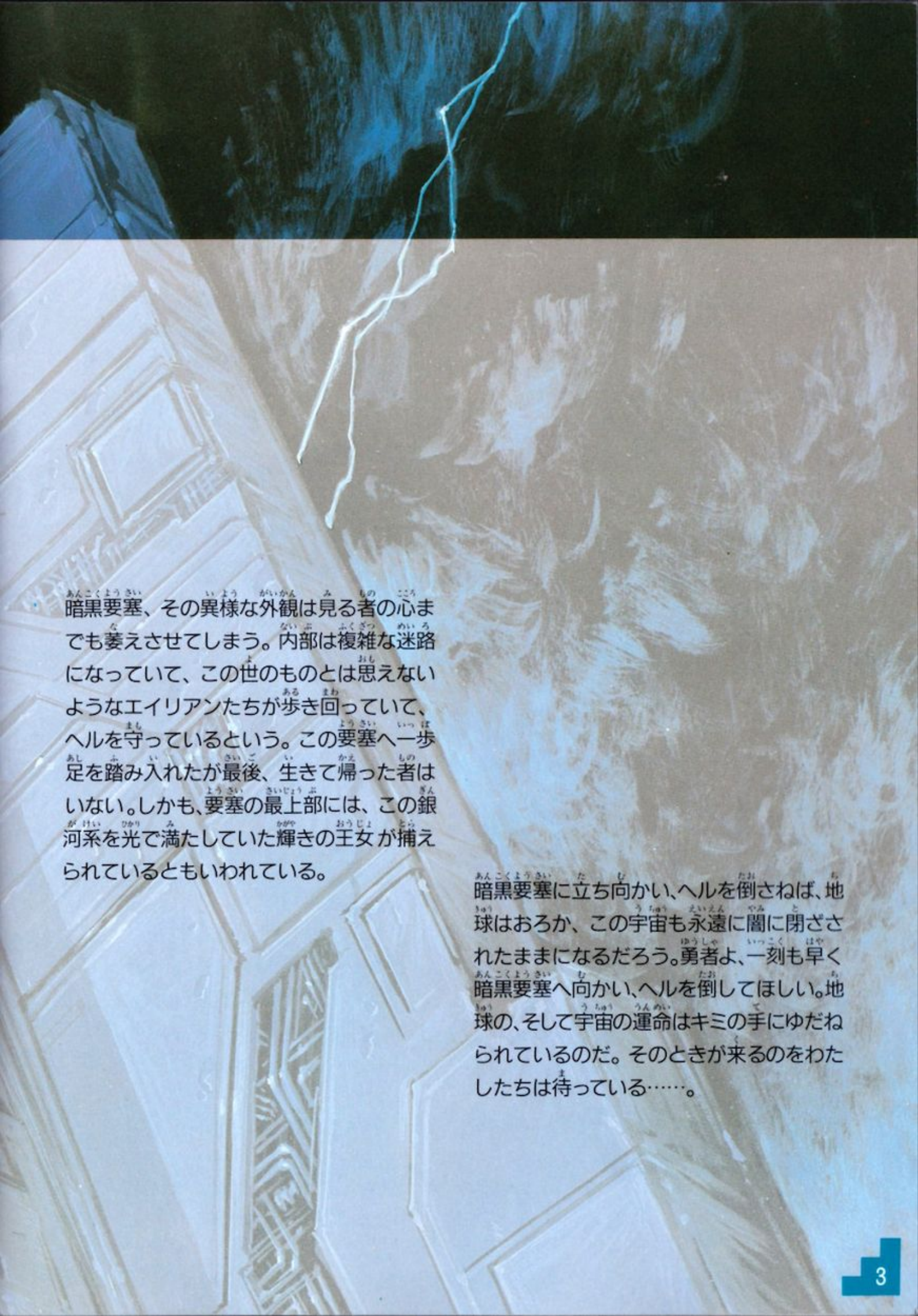
TAKIMOTO

1.レリクス・ストーリー

大いなる二つの意識。いったいいつの頃から存在しているのかわからないが、二つの意識があった。そして、この二つの意識は、はるか昔から争い続けてきた。あるときは物質に宿り、またあるときは生命体に宿り、争っている。そして、緑豊かな惑星、地球も二つの意識の争いに巻き込まれる日がきた。

それは突然のことだった。二つの意識のうちのひとつが闇の支配者ヘルに宿り、地球に襲いかかってきたのだ。ヘル――強大な力を誇り、宇宙を闇でおおいつくそうとする恐るべき存在。数々の星を滅ぼし、宇宙を暗闇に変えてきたその力を防ぐことはできず、人類は瞬く間に支配されてしまった。地球は闇におおいつくされ、人々の心までも暗く沈んでしまった。

ヘルは地球を征服すると、その支配体制をより堅固に、またその力を太陽系へと伸ばすために暗黒要塞の建造に取りかかった。この要塞は、はるか昔、ヘルの攻撃を未然に防ぐために造られた遺跡だったという。そしてこの遺跡には、ヘルと戦うための聖なる戦士の体が眠っているらしい。その遺跡を利用し、完全無欠の砦に改造したのが暗黒要塞なのだ。



暗黒要塞、その異様な外観は見る者の心までも萎えさせてしまう。内部は複雑な迷路になっていて、この世のものとは思えないようなエイリアンたちが歩き回っていて、ヘルを守っているという。この要塞へ一歩足を踏み入れたが最後、生きて帰った者はいない。しかも、要塞の最上部には、この銀河系を光で満たしていた輝きの王女が捕えられているともいわれている。

暗黒要塞に立ち向かい、ヘルを倒さねば、地球はおろか、この宇宙も永遠に闇に閉ざされたままになるだろう。勇者よ、一刻も早く暗黒要塞へ向かい、ヘルを倒してほしい。地球の、そして宇宙の運命はキミの手にゆだねられているのだ。そのときが来るのをわたしたちは待っている……。

2.ゲームのスタート方法

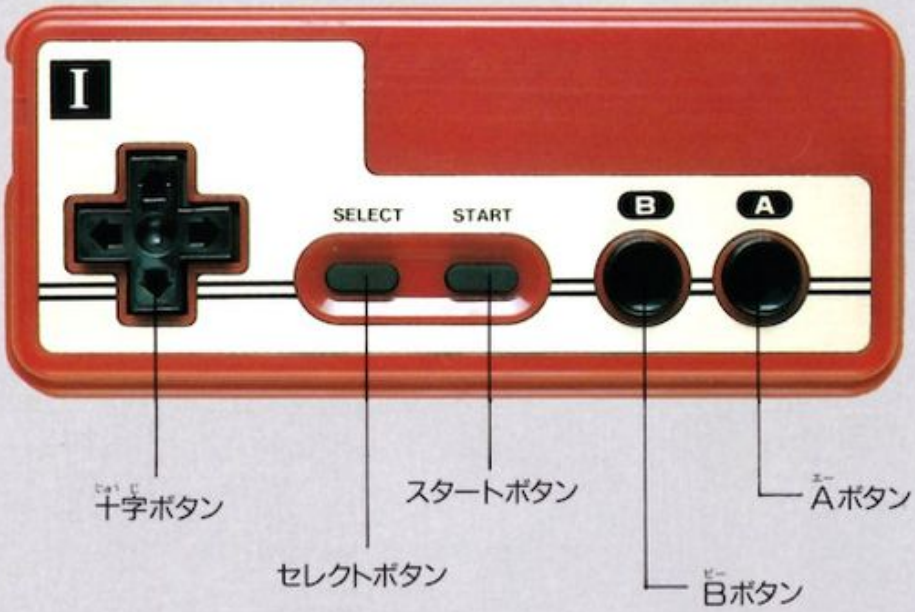
ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し、本体のPOWERをONにしてください。タイトル画面が出たら、ディスクカードのSIDE Aを上にしてセットします。ディスクの表裏には特に注意してください。画面が出ないときは、接続をよく確かめながらセットし直してください。

"NOW LOADING…"という画面が出てしばらくすると三番目の写真のような画面が出てきます。もし"A, B SIDE ERR.07"と出たら、SIDE A, Bをもう一度よく確認して、SIDE Aを上にしてセットし直してください。

しばらくするとゲームタイトル画面になります。さあ、ここが暗黒要塞の入り口です。　もしうまく起動しないときには、最後のページの一覧表で原因を調べてください。

3.操作方法

レリクス 暗黒要塞の主人公はキミ自身です。キミが乗り移ったキャラクターを思いのままに動かさなければいけません。コントローラの操作方法をよく覚えて、ヘルと戦ってください。



Aボタン 上へジャンプ

Bボタン 攻撃

スタートボタン ゲームスタート、ポーズ

十字ボタン
- 右――右へ歩く、右へ退く、右を向く、防御
- 左――左へ歩く、左へ退く、左を向く、防御
- 上――立ち上がる、はしごをのぼる、背を向ける、後退る
- 下――伏せる

★反対の方向を向くときは、一度背を向けてから、その方向を向きます。
★敵が攻撃した瞬間に、後ろに退くと防御になります。

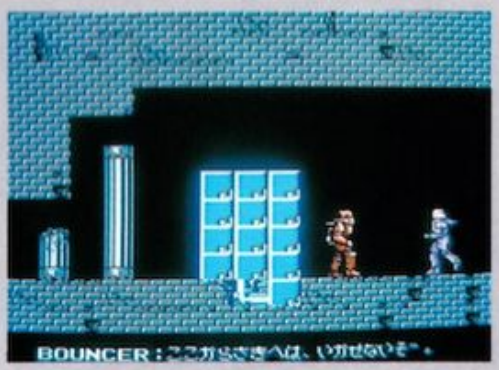
※このゲームは1プレイヤーのみのゲームですので、コントローラIIは使いません。

4.ゲームの進行方法

ゲームスタート

このゲームは、スタートかコンティニューかを選ぶことができます。初めからゲームをするときは"START"、セーブしたところから始めるときは"CONTINUE"のところにセレクトボタンを使って矢印をあわせてから、スタートボタンを押してください。しばらくするとゲームが始まります。

ノーマルシーン



ゲームがスタートして、まずキミのいる場所はここです。様々な敵の攻撃をかわしながらいろいろなところを破壊して、アイテムを捜してください。アイテムを手に入れると、武器がパワーアップしたり、スタミナが回復したりします。充分にパワーアップしたら、モンスターのいるエリアへと進んでいってください。

バトルシーン

通路を歩いていると、突然話しかけてくる戦士に出会うことがあります。そんなときは、画面下にお互いのスタミナが表示され戦闘シーンになります。
敵の中には、倒すと乗り移れる相手がいます。乗り移ると、その戦士が使っていた武器が使えるようになります。戦士によって、剣を使う者、銃を使う者、拳を使う者、魔法を使う者がいます。モンスターと戦うとき、使える武器によって有利不利があるので、よく考えて上手に乗り移るようにしましょう。

モンスターの住むエリア

ここは、モンスターたちが生息しているエリアへの入り口です。モンスターたちはそれぞれアイドルを守っていて、モンスターを倒すとアイドルがひとつ手に入ります。アイドルは全部で5個あり、それぞれが他の入り口を開けるために必要なものです。また、全部集めると輝きの王女が捕えられているフロアの入り口を開ることができます。

モンスターが守る5個のアイドル

ダット

ヤロービ

ラーロ

ラーヌア

アソック

ゲームオーバー

キミのスタミナがなくなるとゲームオーバーになります。画面に"SAVE""CONTINUE"の文字が表示されます。ゲームを止めるときは"SAVE"に、続けてゲームをするときは"CONTINUE"のところにセレクトボタンを使って矢印をあわせて、スタートボタンを押してください。それまでに集めたアイドルを持ったままゲームを再スタートすることができます。

5.暗黒要塞とは？

暗黒要塞、それははるか昔に造られた遺跡を利用してヘルが建造した完全無欠の砦である。人類の歴史にも残っていないほど昔、大いなる二つの意識の争いに、一度地球は巻き込まれたことがあったのだ。そのときもやはり闇と光の戦いだったという。光の軍団のリーダーだったヘブンがここに要塞を築き、闇の進攻を防いだのだ。そして、闇が再び進攻を開始したときのために、ここに聖なる戦士の体を眠らせておいたのだ。「勇者の魂を迎えたとき、戦士は目覚める」そういい残し、ヘブンはいずこともなく消えたという。ヘルがこの遺跡を自らの要塞としたのは、偶然ではなくヘブンの残したものを手に入れておけば安全であると考えたからだろう。現在、暗黒要塞は、闇の支配の拠点となっている。多くのモンスターたちが守り、生きて帰ることは不可能な鉄壁の要塞といえる。

6.アイテムについて

暗黒要塞には多くのアイテムが隠されている。
誰が何のために隠したのか定かではない。
が、勇者であるキミの助けとなるだろう。

キー KEY

閉じているトビラを開けることができる。トビラに近づくと自動的に使われる。使用すると残りの数が表示される。

スウォード SWORD

ブレードアーミー、アーマー、聖なる戦士が使う剣のパワーをアップする。

ランプ LAMP

暗闇を明るくする。KEYと同じように、暗い所に行くと、自動的に明るくなる。持っている数により、明るくなる時間が変わる。

メディシン MEDICINE

スタミナを回復する。

ジュエル JEWEL

スコアが上がる。

バレット BULLET

ガンナーが使う弾。これを取ると弾の数が増える。

バイブル BIBLE

ソーサリーの魔法をパワーアップする。

ボンバー BOMBER

ガンナーが使う破壊力のある弾。BULLETと同じように、これを取ると弾の数が増える。

アムレット AMULET

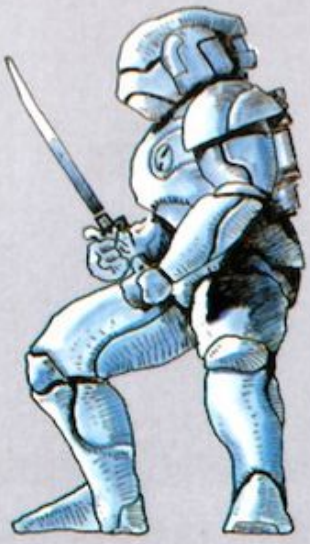
敵の魔法を防ぐ。持っている数だけ防げる。

7.主人公はキミだ

暗黒要塞の中へ入っていくのはキミの魂だけです。そのために、要塞に住む戦士たちの体に乗り移っていかなければならないのです。しかし、どの戦士にも乗り移れるわけではありません。キミの魂が乗り移れる戦士たちをよく覚えておいてください。

ブレードアーミー

ゲームスタートのとき、キミがすでに乗り移っている戦士です。ヘル軍スウォード隊の戦士です。ヘル軍の中では下の方のクラスで、おもな役目は要塞内の見回りです。常に剣を持っています。

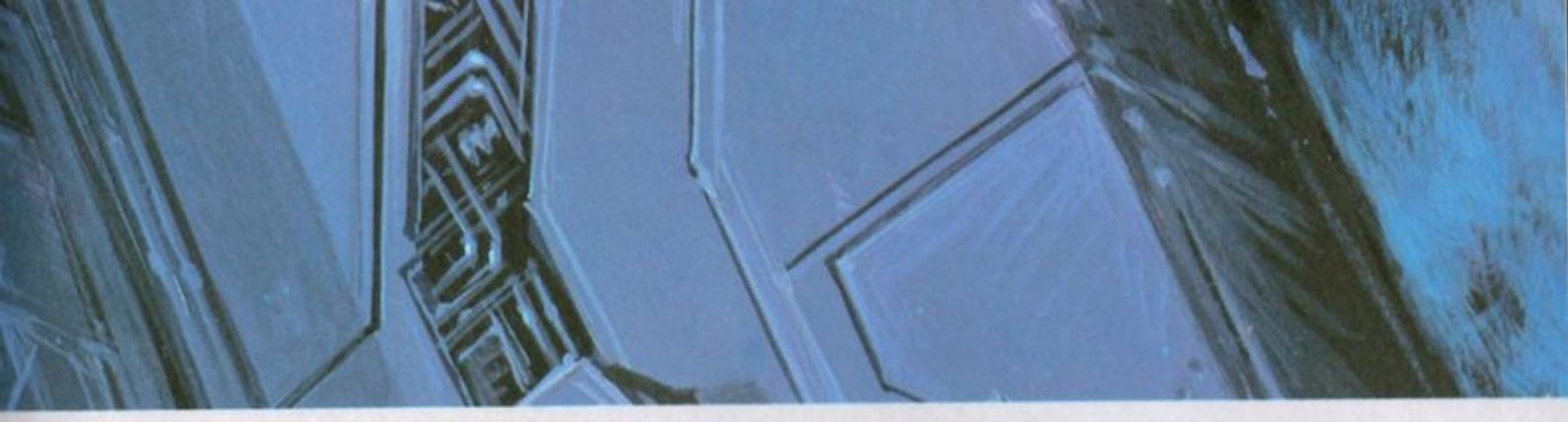


アーマー

ヘル軍スウォード隊の下士官です。スウォード隊の選りすぐりの戦士なので、ブレードアーミーよりも体力があります。剣の使い方もブレードアーミーより優れています。

ファイター

ヘル軍特殊部隊の戦士です。常に拳で戦うように訓練されているので、体力があり、動きも素早いのですが、素手のため攻撃範囲は狭いという欠点があります。しかし、他の戦士を倒せば倒すほど、パワーが上がっていくという体質を備えています。



ガンナー

ヘル軍突撃隊の戦士です。ライフルを使って攻撃をしますが、体力が少ないという欠点もあります。現在は要塞の見回りをしていますが、戦場では常に前線の先鋒を務めます。

ソーサリー

ヘル軍の中では、マジシャンとともにかく乱部隊に所属しています。魔法の使い手ですが、体力が少ないという欠点も持ちあわせています。攻撃範囲も広く、攻撃力にも優れています。ただし、モンスターの中には魔法に強いものがいるので気をつけた方が良いでしょう。

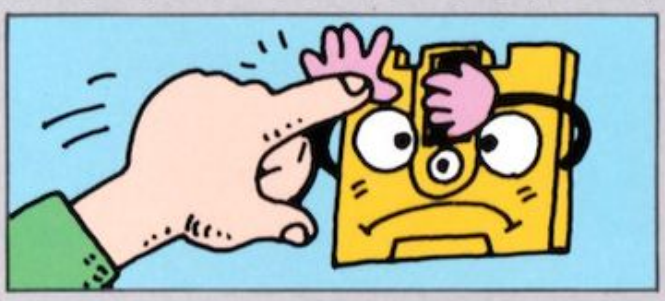
聖なる戦士

要塞に眠る戦士です。勇者の魂のみが彼に乗り移れるといい伝えられています。剣を持っていますが、その能力などは全て謎に包まれています。ただ、ヘルに立ち向かえる唯一の戦士だともいわれています。

8.ディスク取扱上の注意

ディスクカードはカセットよりもデリケートです。注意事項を守って、こわさないようにしてください。

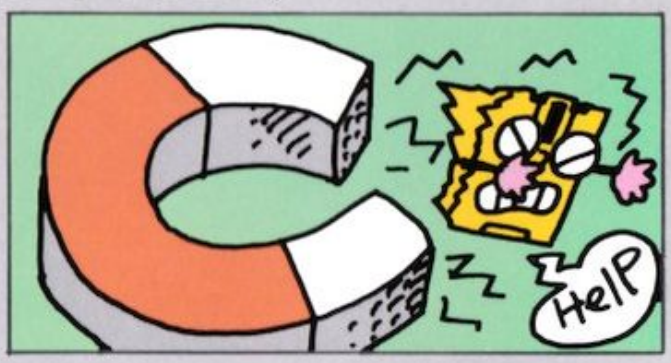
●ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないでください。また、そこを汚したり、傷つけたりしないよう気をつけてください。



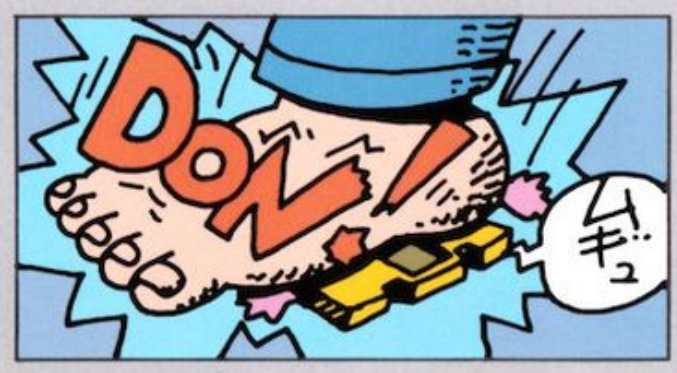
●湿気や暑さにはとっても弱いので、直射日光のあたらない、風通しのよい場所に保管してください。

●ホコリはディスクカードの大敵です。いつもキレイにしておきましょう。

●磁石を近づけると、大切なゲームのデータが消えることがあります。また、テレビ、ラジオなど磁力のあるものに近づけないようにしてください。



●踏んづけたりするのはもってのほかです。いつもプラスチックのケースの中に入れておきましょう。



ディスクドライブの赤ランプがついているとき、EJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに手を触れないでください。ディスクシステムやディスクカードをこわしてしまうことがあります。

ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには…

ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示されます。キミのディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考に原因を調べてください。

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう一度セットしなおす。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換する。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、メツのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめる。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめる。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめる。
A,B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。カードをセットし直す。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめる。
ERR.20~	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談してください。

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

1987年4月10日初版

ドルアーガの塔™ 暗黒要塞

発行　ポーステック株式会社
〒150　東京都渋谷区渋谷3－6－20
TEL（03）486－7403

編集　株式会社ソウル・ビー
〒150　東京都渋谷区渋谷3－6－19
第一矢木ビル8F

勝手ながら、このゲームに関してお電話でのご質問は一切受付けておりません。

©BOTHTEC　1987
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

禁無断転載

BOTHTEC®